

RESEARCH OUTPUTS / RÉSULTATS DE RECHERCHE

Des piplettes du net aux dofuiens : une tribu jeune aux profils contrastés,

Gallez, Sarah; Lobet-Maris, Claire

Publication date:
2008

Document Version
Première version, également connu sous le nom de pré-print

[Link to publication](#)

Citation for published version (HARVARD):

Gallez, S & Lobet-Maris, C 2008, 'Des pipettes du net aux dofuiens : une tribu jeune aux profils contrastés, Conférence de presse du Safer Internet Day, 12 février 2008'.

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal ?

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

TIRO: Teens and ICT: Risks and Opportunities

Des pipettes du net aux dofuiens... ***Une 'tribu jeune' aux profils contrastés***

Sarah Gallez, Chercheur
Claire Lobet-Maris, Professeur
CITA, Faculté d'informatique
Université de Namur
rue grandgagnage, 21
5000 Namur (Belgique)
clo@info.fundp.ac.be
32- 81 72 49 91



Et si on arrêta de parler de ‘génération digitale’ ...

Loin de l'image uniforme et homogène qu'en donnent certains discours sur 'la génération digitale' présentant les jeunes comme une catégorie indifférenciée, le suivi qualitatif d'une quarantaine de jeunes durant tout le projet TIRO (récits de vie, récits de pratiques, entretiens des parents, observations ethnographiques, recueil de leurs productions numériques et journaux de bord¹) montre une **jeunesse plutôt fragmentée**, présentant des profils très contrastés tant au niveau de leurs pratiques que du sens que prennent celles-ci dans leur vie en Société.

Des pratiques Internet tout en contraste...

Plusieurs **lignes de tension** semblent traverser les pratiques Internet des jeunes. Une première ligne oppose les grands **utilisateurs d'Internet souvent focalisés sur un seul type** d'usage à des jeunes plus conventionnels aux pratiques diversifiées ; une **deuxième ligne de tension oppose les jeunes observés au niveau du registre des pratiques qu'ils mobilisent, entre ceux qui privilégient les aspects ludiques à ceux qui sont dans le registre de la communication**. Enfin la **dernière ligne de partage concerne le sens ou le rôle** que prennent ces pratiques dans la vie du jeune entre **rôle plutôt hédoniste ou individualiste** visant la satisfaction individuelle, l'intérêt ou le plaisir personnel, et **un rôle plus social** ou communautariste visant la création ou le renforcement du lien social.

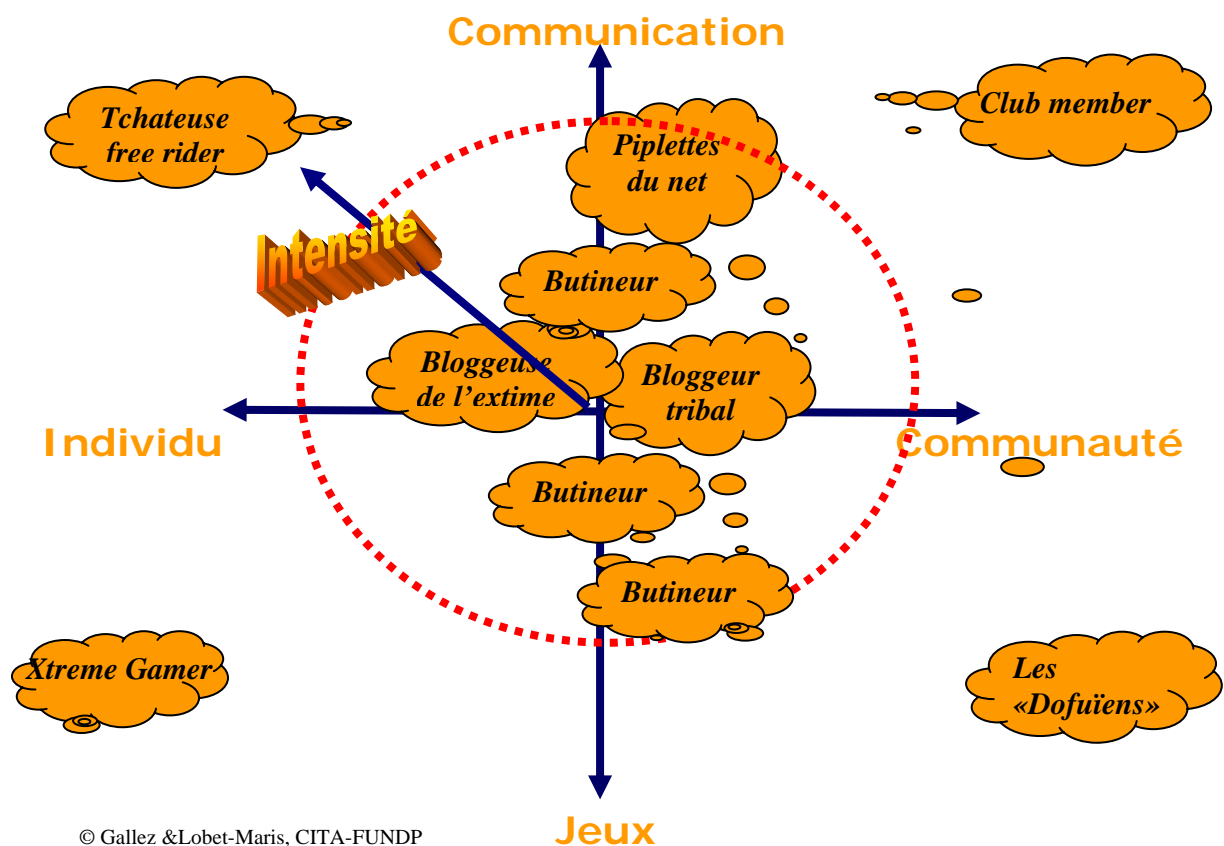
Figures de jeunes utilisateurs d'Internet : portrait en huit profils types ...

Pour rendre compte de ces différentes lignes de tension, nous avons dressé une typologie en **8 profils types**. Chaque profil doit se lire comme une représentation schématique des pratiques et discours des jeunes, pris dans leurs traits les plus marquants. Certains jeunes collent quasi trait pour trait à l'un des profils dessinés, d'autres sont plus hybrides dans leurs pratiques témoignant alors de traits de plusieurs profils.

Partant de ces trois lignes de tension projetées en axes sur le graphique suivant, nous avons identifié **quatre profils types de jeunes aux pratiques plutôt conventionnelles**, à la fois moins intensives en temps et plus variées : **le butineur le blogueur tribal, la bloggeuse de l'extime et les pipettes du Net**. C'est dans ce groupe de profils plus conventionnels que l'on retrouve le plus grand nombre de jeunes

¹ Méthodologie élaborée en collaboration avec le Prof. J. Bauwens et C. Vleugels de la VUB.

observés dans le cadre de la recherche. Quand on sort de ces pratiques plus conventionnelles, on touche **des profils de jeunes aux pratiques plus exploratrices, plus dangereuses parfois et surtout très intensives en temps**. Ces profils se rassemblent aux quatre extrémités du graphique avec **la free rideuse du Chat, la club member, le joueur mercenaire et le dofuïen**. Pour les jeunes du panel se rattachant à ces quatre derniers profils, Internet joue le rôle d'un **compagnon de vie qui leur sert à « être » au monde**, devenant une scène où l'on s'accomplit. C'est au niveau des ces profils plus explorateurs que les risques se font plus grands et la régulation plus difficile.



Passons en revue ces différents profils types.

1. Le butineur

Le butineur est un jeune qui « consulte » Internet, consommateur d'informations plutôt que producteur, hésitant, allant d'usages en usages le long de l'axe vertical au gré de ses envies. Sans réel objectif, il **se divertit** en butinant ce qu'il trouve et ce qui l'intéresse

sur le moment. C'est un 'caboteur' (Klein, A., Romain, L. & De Smedt, T., 2002, p.80) qui reproduit sur la toile son petit monde, réseaux relationnels et loisirs.

2. Le blogueur tribal

Le blogueur tribal rassemble des jeunes qui bloguent tantôt à plusieurs tantôt seul. Dans les deux cas, le blog met en scène la petite tribu du (des) jeune(s) et est public dans le sens où son adresse est connue de ses réseaux relationnels. Le blog tribal fait office de « vitrine » de la bande. Il renforce le sentiment d'appartenance des membres du petit groupe et peu à peu, il devient un '**support de la mémoire de l'Entre-soi**' (Trédan, 2005) permettant à chacun de se remémorer les moments partagés, photos et commentaires à l'appui. Il cristallise des relations territorialisées préexistantes en faisant référence aux lieux de vie de la petite tribu, école ou quartier par exemple et s'ancre dans leurs activités communes.

3. La blogueuse de l'extime

La blogueuse de l'extime blogue pour elle-même, en secret. Alors que le blog tribal est 'familier', se focalisant « non sur l'intériorité du blogueur mais sur la description de son environnement et de ses activités quotidiennes » (Delaunay- Tétérel, 2006, p. 38²), le blog de la blogueuse de l'extime est de l'ordre du journal intime. Il récolte ses états d'âmes, ses moments difficiles, ses joies du quotidien, des photos trouvées sur la toile, des paroles de chansons qui la touchent. Cette **intimité extériorisée**³ reste cachée aux proches et s'adresse à un tiers inconnu (les internautes) devenant témoin de sa construction de soi⁴.

4. Les piplettes du Net

Les 'pipettes du Net' sont, en majorité, des jeunes filles qui « papotent » sur des messageries instantanées. La toile, faute d'habiter proche l'une de l'autre ou faute de se voir⁵, leur permet de prolonger les conversations. Elle devient un lieu de partage au présent de l'émotion et des confidences, avec son langage et ses codes, une **scène de sociabilité privilégiée**.

² Citant M. Paldacci (2006) qui distingue blog familial / blog intimiste.

³ Sa contraction donne le terme '*extimité*' (Tisseron, 2001).

⁴ Cette « publicisation de l'intime » rejoint évidemment tout le mouvement décrit en autres par D. Mehl pour la télévision de l'intimité où la « quête de soi » se fait en public.

⁵ Par exemple, les recherches de D. Boyd montrent qu'aux Etats-Unis, c'est le déficit d'espaces publics jeunes qui renforce entre autres, l'investissement massif des jeunes sur les messageries instantanées (et les sites de socialisation).

5. La free rideuse du Chat

La *free rideuse* du tchat est un profil-type féminin. Sa pratique du Chat n'a pas d'objectif de création de lien social. Il s'agit de communiquer pour communiquer et de communiquer le plus librement possible. La *free rideuse* **se moque des règles de la communication et des civilités** ; elle chate pour délirer, pour lancer des « vannes ». Elle « clashe »⁶ et se « fait des films » avec les autres tchateurs. Elle change son âge, sa vie, ses goûts. Elle aime l'anonymat et la liberté de ton de échanges . Dominique Cardon (2006) parlait d'Internet comme un espace malléable en clair-obscur permettant la pluralité du « public » et l'exploration du « privé ». La pratique ludique de la *free rideuse* du Chat montre bien ces explorations identitaires, permises d'ailleurs par le côté flou et obscur des Chats, et un espace public fait d'expression spontanée et non de débat.

6. Le club member

Le **club member** est un adepte des sites de socialisation ou de **partage de profils**. Son objectif est de faire des rencontres. Ces rencontres restent le plus souvent virtuelles mais la 'possibilité' d'une rencontre en face à face doit toujours être présente (elle choisit ses contacts dans sa zone géographique par exemple). Le *club member* se construit un « profil » avec soin, photos, loisirs, goûts, traits de personnalité. Ce profil n'est pas totalement elle, ni totalement un personnage. Cette exposition de soi plutôt ludique est suffisamment floue pour être appréciée et surtout commentée. Son profil est donc un 'potentiel relationnel' (Cardon, 2006) dans le sens où elle se montre et s'exprime pour générer des rencontres et des échanges.

7. Le mercenaire du jeu

Le 'mercenaire' du jeu est un joueur intensif qui joue sans règle si ce n'est les siennes, pour la performance et un certain sentiment de « domination » qui l'accompagne. Dans cette pratique du jeu, le mercenaire est plongé dans une **quête incessante de puissance et de dépassement de ses limites**. Cette quête est supportée par l'organisation même du jeu, son architecture. Elle se traduit par une pratique très intensive pouvant dans certains cas être qualifiée d'addiction.

8. Le Dofuïen

La **pratique du dofuïen est émotionnelle et communautaire**. Ce profil-type cherche à appartenir à une communauté des joueurs avec qui il partage un imaginaire et des aventures collectives. Il respecte les règles de la « guilda » ou de la « team » à laquelle il appartient et considère ses autres membres comme des amis. Ils parlent d'une fraternité entre les membres, d'un humour particulier, d'un esprit d'entraide, de la 'convivialité'

⁶ Les « clashes » sont des joutes verbales sur les tchats.

dofus. Guillaume Laktzo- Toth (1999) avait déjà identifié ce style communautaire ni virtuel, ni traditionnel chez les usagers d'un tchat, témoignant d'une certaine nostalgie du nous et d'une recherche fusionnelle et du plaisir d'être ensemble sans finalité ni emploi (Maffesoli cité par Laktzo-Toth, 1999, p 8).

I.

Au-delà des profils, quelques clivages et constats transversaux...

La **diversité des pratiques des jeunes du panel** est d'abord frappante alors que le **sens commun se les représente souvent comme une « génération digitale » homogène** et experte. Les significations qu'ils donnent à Internet diffèrent selon leur quotidien et trajectoire de vie (par exemple isolement, déménagement). Ils ne sont pas forcément des assidus, ni des experts⁷. Cette diversité dans les appropriations des jeunes semble **liée à la diversité des contextes familiaux et scolaires contemporains** ; la technologie n'enlève en rien la 'fragmentation' (Pacom, 2006) de cette catégorie sociale⁸.

Prolongeant cette idée, le deuxième trait frappant est le **clivage de genre** qui traverse cette typologie, nous montrant des **pratiques féminine plutôt de type 'parler avec'** en opposition avec des **pratiques masculines de type 'faire ensemble'**⁹. Alors que certains auteurs parlent d'une mixité plus problématique aujourd'hui, on peut se demander si ce repli sur le genre n'est pas un révélateur d'une recherche par les jeunes de nouveaux fronts d'opposition sur lesquels se définir ... Nous y reviendrons.

Autre élément à souligner, les pratiques observées nous montrent une toile vécue par les jeunes comme un **espace d'expérimentation**, non pas reflet dégradé ou fantasmé de leur réalité mais espace supplémentaire, avec ses particularités et ses règles. Ce rôle d'Internet cadre bien avec une socialisation par expérimentation propre à l'adolescence, période d'attente, temps suspendu, qui autorise les essais/erreurs sans « effet de classement » dans la société des adultes (Vienne & Delforge, 2006).

La toile permet ainsi de s'essayer aux relations amoureuses, de s'exercer à la drague, de tester les limites d'une conversation, étant parfois le premier terrain d'exploration de l'autre sexe surtout pour les garçons entre 12 et 15 ans. En ce sens, Internet est une **scène d'apprentissage des rôles sociaux ou sexués**. Elle peut être aussi une **scène de transgression**. Ainsi à travers le Chat, un jeune peut prendre le rôle de l'adulte ou de l'autre sexe, changer d'identité... , 's'infiltrer' dans les 'coulisses' d'autres mondes

⁷ Agnetha Broos montre que certains refusent même toute technologie (2006).

⁸ Hétérogénéité qu'on retrouve au niveau des pratiques culturelles des jeunes, certains auteurs parlent d'ailleurs de « sous-cultures » juvéniles ou même de « sous-sous cultures » (Van den Bergh, 2007), sous-cultures dans lesquelles les TIC viennent jouer un rôle de différenciation/homogénéisation assez important (au niveau de canaux de communication par exemple).

⁹ Distinction établie par D. Pasquier concernant les pratiques culturelles des jeunes (2005)

sociaux (C. Metton, 2004, p.79). La toile permet aussi la transgression des conventions familiales en élaborant un blog secret, un personnage ou un profil bien éloigné des modèles et normes qui régissent la famille.

Et les parents dans tout ça...

Un premier constat s'impose : **L'apprentissage des codes et règles de ces scènes d'expérimentation se fait en dehors de référents parentaux, non pas contre ceux-ci mais en dehors d'eux.**

Le syndrome du journal intime...

Certains parents se retirent eux-mêmes de ces territoires, entourant les pratiques numériques de leurs enfants d'une sorte **de respect prudent et presque craintif**. Ils n'osent pas poser de question, qu'ils jugent indiscrètes, n'osent pas trop surveiller¹⁰. Ils justifient leur discrétion par un besoin d'autonomie de leurs adolescents ou un « besoin d'intimité » que revendiquent ceux-ci. D'une certaine manière, les parents ont vis-à-vis des pratiques Internet de leurs enfants la même attitude que vis-à-vis d'un journal intime, révélant toute l'ambiguïté d'une scène Internet qui brouille les cartes entre espace public et espace privé.

Le syndrome du jeune expert

L'absence des parents peut également s'expliquer par un **sentiment d'incompétence** assez présent chez eux, certains se disant « incapables de comprendre comment ça fonctionne ». Ils se comparent à leurs enfants qui sont pour eux, et par définition, plus compétents qu'eux. Mais ce sentiment d'incompétence des parents porte également sur les conseils et les dispositifs de prévention des risques qu'ils peuvent mettre en place pour encadrer leurs enfants. Pour gérer ces pratiques, **les parents ne disposent que de quelques conseils de base** (comme, ne pas révéler son identité, ne pas accepter de RV avec un(e) inconnu(e)...) qui se révèlent vite insuffisants pour faire face à des situations plus complexes, comme, par exemple, celle de l'addiction aux jeux.

Le syndrome de la bedroom culture

Soulignons encore, ce phénomène de la 'bedroom culture' (Sonia Livingstone) qui consiste pour les parents, dans un réflexe protectionniste, à favoriser les loisirs à domicile en fournissant tout l'équipement médiatique et culturel possible permet d'éviter

¹⁰ Ils parlent bien de « surveillance », plutôt que de « mettre des limites » par exemple.

les dangers de la rue. Pour notre panel, ce phénomène toucherait plutôt les jeunes filles¹¹.

Internet, un révélateur d'un certain état des familles...

Les discussions à propos d'Internet entre jeunes et parents sont rares. S'il y a intérêt, il vient souvent des mères. Cette '**cohabitation indifférente**' (Pasquier, 2006) ou 'molle' (Fize, 2004) que l'on relève dans les familles autour des pratiques d'Internet n'est pas sans lien avec une certaine évolution de la sphère familiale. Ainsi dans certaines familles, c'est, de manière un peu caricaturale, 'chacun ses pratiques, chacun sa technologie, chacun ses territoires'. Il y a peu de temps commun et ceux-ci, quand ils existent, se limitent souvent au repas du soir. Deux jeunes ont même cité le frigo comme objet symbolisant leur famille ! Des territoires entiers se construisent en dehors de la sphère familiale comme les jeux vidéos ou les réseaux relationnels de certains jeunes qui ne passent plus que par la technologie.

Trois questions pour conclure

Ces observations seraient à poursuivre mais débouchent déjà sur **un triple questionnement au niveau des impacts de cette indifférence/absence parentale sur la socialisation du jeune**.

Tout d'abord, on peut se demander comment un jeune se construit dans des rapports parents/adolescents se limitant à une cohabitation indifférente ? Car un adolescent a besoin de confrontation, de conflictualité pour se définir. N'ayant plus de « mur parental », on pourrait faire l'hypothèse de **l'émergence d'autres fronts d'opposition** tels ceux qui opposent les filles/garçons ou les groupes sociaux. Le marquage par le genre des profils-types décrit plus haut, cet investissement des jeunes dans des usages plutôt sexuellement connotés (typiquement des usages stratégiques, ludiques, violents comme les jeux pour les garçons/ des usages émotionnels et communicationnels comme le tchat, les blogs et la messagerie instantanée pour les filles) semblent témoigner, outre d'un **certain repli identitaire**, de ces nouveaux fronts d'opposition.

Ensuite, il importe de se questionner sur les impacts de cette absence parentale sur le **poids que prend la régulation par les pairs dans la socialisation juvénile**. Ses codes déjà prescripteurs -Dominique Pasquier parle à ce propos de '**tyrannie de la**

¹¹ C'est peut-être du aussi à un certain inconscient collectif belge marqué par plusieurs affaires de mœurs qui ont secouées le pays tout entier fin des années 90.

majorité' - pourraient l'être encore plus par la technologie. La régulation cadrée par ces outils technologiques est en effet plutôt de **type binaire** (on « bloque » l'interlocuteur quand une conversation tourne mal, on « delete » le contact ou le commentaire quand il ne plaît pas), fonctionnant sur des critères de l'ordre de l'émotion (« j'aime/ j'aime pas »...). On voit bien que « si les parents ont perdu une grande partie de leur pouvoir de prescription, les individualités ne peuvent pas pour autant s'exprimer librement. La recherche d'authenticité se heurte sans cesse aux codes des cultures adolescentes ainsi qu'à une imposition, souvent masculine, de la définition des situations » (Pasquier, 2005, p. 13).

Enfin, la **temporalité de ces pratiques numériques**, trop rapidement décrite ici mais qui relève à la fois de **l'immédiateté et de la spontanéité**, peut avoir des impacts sur les rapports entre jeunes et institutions traditionnelles. Un certain vide dans la littérature témoigne d'une difficulté à penser cette dimension temporelle juvénile. Il est vrai que dépasser le constat de la « culture du présent » chez les jeunes pour analyser les processus temporels à l'oeuvre dans leurs pratiques numériques est assez difficile. Néanmoins, il est pointé que leur rapport à la culture rentre en confrontation avec celui de l'école, lié à un passé et à la culture humaniste et fonctionnant sur des contenus de connaissances. Pratiquement, Dominique Pasquier indique que les professeurs doivent transmettre des matières ou objets comme l'histoire, les courants littéraires qui n'ont plus aucun sens par rapport à l'univers culturel des jeunes (Pasquier, 2006, p. 43) . De même, pour Amparo Lasen, l'école est fondée sur un temps historique, biographique, disciplinaire (se soumettre à des horaires, des délais, des sonneries, à la durée et à l'ordre des cours, ...) et linéaire alors que les jeunes manquent d'autodiscipline temporelle, ne se sentent pas « artisan de leur destin » et contrairement au modèle linéaire orienté du temps historique, ils « expérimentent des trajectoires zigzagantes (...) et imaginent un faisceau de choix virtuels et non une voie linéaire unique » (Lasen, 2001, p. 285). Il nous semble que c'est ce paramètre temps qui doit être étudié plus avant. S'il est central dans la régulation, il a aussi des incidences dans les rapports entre générations et dans l'inscription d'un jeune dans un futur, un projet, une société.

Bibliographie

- ✓ Broos, A., 2006, De digitale kloof in de computergeneratie: ICT-exclusie bij adolescenten, these Faculteit Sociale Wetenschappen. Leuven, Katholieke Universiteit Leuven: 289.
- ✓ Delforge, H., 2006, Les horizons culturels de l'adolescence dans le contexte scolaire en Communauté française à Bruxelles, Actes du 4^e congrès des chercheurs en éducation, Bruxelles, http://www.enseignement.be/prof/dossiers/recheduc/cce/actes2006/actes_2006.pdf, p.197-199
- ✓ De Singly, F., 2006, Les Adonaissants, Paris, Armand Colin.
- ✓ De Singly, F., 2004, Sociologie de la famille contemporaine 2^e Edition, Paris, Armand Colin.
- ✓ De Singly, F., 2003, Libres Ensembles, Paris, Pocket.
- ✓ Donnat, O., 1998, Les pratiques culturelles des français, Paris, La documentation française.
- ✓ Fize, M., 1993, « Contribution à une sociologie de l'adolescence », Revue de l'Institut de Sociologie, N° 1-4, p.253-268.
- ✓ Fize, M., 2002, Les Adolescents, Paris, Ed. Cavalier bleu.
- ✓ Galland, O., 2002, Les jeunes 6^e édition, Paris, La Découverte.
- ✓ Galland, O., 2004, Sociologie de la jeunesse 3^e édition, Paris, Armand Colin.
- ✓ Hersent, J-F., 2003, « Les pratiques culturelles adolescentes : France, début du troisième millénaire », BBF n° 3, p. 12-21
- ✓ Jouet J., 2000, « Retour critique sur la sociologie des usages », Réseaux N° 100, p.488-521
- ✓ Jouet, J. & Pasquier, D., 1999, Les jeunes et l'écran, Paris, Réseaux N°97 CENT.
- ✓ Klein, A., Romain, L. & De Smedt, T., 2002, Internet et les jeunes, Bruxelles, col. Média Animation.
- ✓ Lasen, A., 2001, Le temps des jeunes, Rythmes, Durée et Virtualités, Paris, L'Harmattan.
- ✓ Latzko-Toth, G., 1998, À la rencontre des tribus IRC: le cas d'une communauté d'utilisateurs québécois de l'Internet Relay Chat, mémoire de maîtrise, Département des communications, Université du Québec, Montréal <http://composite.org/v1/theses/tribirc/index.html>
- ✓ Livingstone, S., 2002, Young People and New Media, Londres, Sage.
- ✓ Metton, C., 2004, « Les usages de l'Internet par les collégiens, explorer les mondes sociaux depuis le domicile », Réseaux n°123, Vol. 22

- ✓ Pasquier, D., 1999, La culture des sentiments. L'expérience télévisuelle des adolescents, Paris, Editions de la Maison des Sciences de l'Homme.
- ✓ Pasquier, D., 2005, Cultures lycéennes, la tyrannie de la majorité, Paris, Ed. Autrement.
- ✓ Pasquier, D., 2006, «Culture: une crise des transmissions», Les Grands Dossiers Sciences Humaines, N°4, p.42-43
- ✓ Proulx, S. & Latzko-Toth, G., 2000, « La virtualité comme catégorie pour penser le social : l'usage de la notion de communauté virtuelle », Sociologie et sociétés, vol. XXXII, no. 2, Montréal : Presses de l'Université de Montréal, p. 99-122.
- ✓ Tisseron, S., 2001, L'intimité surexposée, Paris, Editions Ramsay.
- ✓ Trédan, O., 2005, « Les weblogs dans la Cité : entre quête de l'entre-soi et affirmation identitaire », Cahier de recherches de Marsouin, N°-6, http://www.expert.infini.fr/IMG/pdf/Rapport_Blog_EXPERT-CRAPE-Marsouin.pdf